

Cofinanciado por:



UNIÃO EUROPEIA  
Fundo Europeu  
de Desenvolvimento Regional

**Projeto nº:** 45218

**Designação do projeto:** QUDO | PROJETOS DE I&D - PROJETOS INDIVIDUAIS

**Apoio no âmbito do sistema de incentivos:** SI I&DT Empresarial - Individuais

**Objetivo principal:** OT1 - Reforçar a investigação, o desenvolvimento tecnológico e a inovação

**Região de intervenção:** Centro

**Entidade beneficiária:** BLOCK BASTARDS, LDA

**Data da aprovação:** 2020-04-06

**Data de início:** 02-05-2019

**Data de conclusão:** 13-04-2021

**Custo total elegível:** 238.909,25 euros

**Apoio financeiro da União Europeia:** 153.008,19 euros

**Apoio financeiro público nacional/regional:** Não aplicável

### **Objetivos, atividades e resultados esperados/atingidos**

O projeto QUDO tem como principal objetivo o desenvolvimento de uma plataforma endereçada a videojogos, baseada na tecnologia Blockchain. É conhecido o potencial de aplicação da Blockchain ao desenvolvimento de videojogos, existindo projetos que exploram o conceito, embora com limitações significativas.

A adoção de arquiteturas emergentes, como Blockchains de 3a geração, prevista no projeto, permitirá ultrapassar os constrangimentos ainda presentes nas soluções atuais, ao nível da reduzida escalabilidade, e dos custos associados às transações.

Neste sentido, os objetivos do projeto QUDO apresentam-se como:

- Criação de mecanismos digitais e escaláveis que possibilitem uma nova economia alternativa e de larga escala, que premeia quem joga através de uma unidade digital (crypto currency/token) e possibilita o uso desse token para melhorar a experiência de jogo, de forma transversal;
- Desenvolvimento de mecanismos que permitem trocar moeda entre os seus detentores, dentro e fora de jogos, tornando possível transações in-game, e também não relacionadas com videojogos;
- Desenvolvimento de videojogo que serve de caso de estudo demonstrável e promove a Blockchain, não só por adotar a tecnologia, mas também por a promover no seu próprio gameplay.